

- and Science of Ukraine]. URL : <https://mon.gov.ua/ua/news/navichki-dlya-uspishnogo-zhittya-osvitnya-iniciativa-dlya-uchniv-6-11-klasiv> [in Ukrainian].
5. Savonova H. I. (2021). Rozvytok emotsiinoho intelektu v zakladi zahalnoi serednoi osvity [Development of emotional intelligence in a secondary education institution]. Lysychansk. 70 p. [in Ukrainian].
 6. Tilikina N. V. (2020). Navychky XXI stolittia ta umovy yikh formuvannia i rozvytku dlia molodi [21st century skills and conditions for their formation and development for young people]. DU "Derzhavnyi instytut simeinoi ta molodizhnoi polityky". URL : <https://dismp.gov.ua/navychky-khki-stolittia-ta-umovy-ikh-formuvannia-i-rozvytku-dlia-molodi/> [in Ukrainian].

O. FEDOROVAL. Formation of transversal skills in foreign language learning: Preschool and school levels.

The globalization trends of the modern era form fundamentally new criteria for participants in the educational process, primarily regarding the competitiveness of the acquired competencies in the labor sphere. The article is devoted to a comprehensive study of the potential of the linguistic-literary subject area regarding the formation of transversal skills (soft skills) in preschool and school-level education recipients under the conditions of globalization challenges of the modern era. The author of the article reveals the essence of the concepts "soft skills" and "transversal competencies" in the educational context, analyzes the evolution of scientific views on soft skills formation, substantiates the necessity of systematic development of these competencies through foreign language means. Special attention is paid to studying the possibilities of the foreign language course for developing learning skills (critical thinking, creativity, self-learning), literacy skills (media literacy, digital literacy), social skills (teamwork, communication, emotional intelligence) and personal competencies (flexibility, time management, initiative). The researcher identified practical directions for soft skills formation at the preschool stage (game methods with elements of problem situations, interactive group forms of work, storytelling, dramatization) and in school education (problem-search method, project activities, discussion, case method, digital technologies).

Significant attention by the author of the article is given to substantiating forms and methods of transversal skills formation, among which critical text reading, creative writing, digital storytelling, portfolio technology, collaborative online learning are highlighted. The study proves the effectiveness of implementing a comprehensive approach to soft skills development, aimed at forming students' competitive competencies in the context of the modern labor market. The developed methodologies can be implemented in the educational process at all levels of language education.

Keywords: transversal skills, foreign language, critical thinking, communication, collaboration, creativity, media literacy, initiative, emotional intelligence, student autonomy.

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-udu-163.2025.19>

УДК 37.091.2-027.572:004-021.131

Шкарієвський В. Г., Костенко В. А., Чумак М. Є.

ВІРТУАЛЬНІ НАВЧАЛЬНІ СЕРЕДОВИЩА ЯК ІНСТРУМЕНТ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УМОВАХ НЕФОРМАЛЬНОЇ ОСВІТИ

У статті здійснено системне дослідження віртуальних навчальних середовищ як ефективного засобу формування цифрової компетентності здобувачів освіти в умовах неформального освітнього процесу. Проаналізовано структурні компоненти цифрової компетентності на основі європейських рамок (DigComp, DigCompEdu), визначено потенціал

провідних цифрових платформ (Moodle, Go-Lab, Google Workspace, MS Teams) для реалізації ключових цифрових навичок. Обґрунтовано, що віртуальні середовища сприяють розвитку персоналізованого навчання, критичного мислення, цифрової самостійності й етичної взаємодії в цифровому просторі. Запропоновано модель педагогічного супроводу, що враховує специфіку неформального контексту. Представлено результати зіставлення функціональностей віртуальних середовищ з компонентами цифрової компетентності та окреслено перспективи їх подальшого використання у професійній підготовці.

Підкреслено, що впровадження віртуальних навчальних середовищ у практику неформальної освіти є необхідною умовою забезпечення високого рівня цифрової компетентності майбутніх педагогів.

У процесі аналізу матеріалу залучено наступні теоретико-методологічні підходи: системний, компетентнісний, аксіологічний, інформаційно-комунікаційний.

Проблематизовано, що на відміну від формального навчання, у неформальній освіті ВНС виступає не лише каналом трансляції змісту, а повноцінним середовищем реалізації індивідуальних освітніх траєкторій.

Перелічено та проаналізовано основні компоненти цифрової компетентності: інформаційна грамотність; комунікація і співпраця в цифровому середовищі; створення цифрового контенту; безпека; розв'язання проблем.

Узагальнено, що віртуальні навчальні середовища в умовах неформальної освіти виступають не лише технологічною основою цифрового навчання, а й ефективним інструментом організації особистісно орієнтованого, самостійного та дослідницько спрямованого освітнього процесу.

Підсумовано, що впровадження ВНС у неформальну освіту потребує створення відповідної цифрової екосистеми, яка включає технічну інфраструктуру, підтримку цифрових наставників, інтеграцію хмарних сервісів і механізми педагогічного супроводу

Ключові слова: розробка і застосування віртуальних навчальних середовищ в освітньому процесі, неформальна освіта, віртуальне навчальне середовище, цифрові навички, дистанційне навчання, педагогічний супровід.

У сучасну епоху цифрової трансформації освіти ключовими чинниками ефективності підготовки фахівців стають гнучкість освітніх маршрутів, персоналізація навчання та розвиток цифрової компетентності. Особливого значення ці процеси набувають у неформальній освіті, яка за своєю природою зорієнтована на адаптивність, інноваційність та самостійність здобувачів освіти. Віртуальні навчальні середовища (ВНС), що базуються на ІКТ та хмарних технологіях, виступають ефективним інструментом реалізації таких підходів.

Актуальність теми дослідження зумовлюється необхідністю інтеграції цифрових інструментів у позаформальне освітнє середовище, що особливо важливо в умовах воєнного стану, міграції, гібридного навчання та глобального тренду на дистанційні форми підвищення кваліфікації. Згідно з Концепцією розвитку цифрових компетентностей громадян України до 2025 року, одним із пріоритетів є забезпечення умов для розвитку цифрової грамотності упродовж життя, зокрема в контексті освітніх та професійних траєкторій [1].

Європейський досвід демонструє системне впровадження ВНС у середовище неформальної освіти. Так, платформи Go-Lab, Moodle, Edmodo, Graasp активно застосовуються для підтримки STEM-освіти, формування навичок самонавчання та колаборації [2], [3]. Українські дослідження (Гладун М., Бучинська Д., Черних В.) підтверджують ефективність ВНС у

розвитку дослідницьких і цифрових умінь в учнів і вчителів у форматах неформальної взаємодії [4], [5].

Таким чином, впровадження віртуальних навчальних середовищ у практику неформальної освіти є не лише вимогою часу, а й необхідною умовою забезпечення високого рівня цифрової компетентності майбутніх педагогів, зокрема вчителів фізики, що працюють у контексті динамічно змінюваного цифрового ландшафту.



Схема 1. Актуальність теми у контексті глобальних викликів

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати й емпірично проаналізувати потенціал віртуальних навчальних середовищ як ефективного інструменту формування цифрової компетентності в умовах неформальної освіти.

Тобто, дослідження спрямоване на з'ясування, яким чином цифрові платформи та сервіси можуть бути інтегровані в освітню практику поза межами формальної системи, забезпечуючи сталий розвиток цифрових навичок, самонавчання, комунікації, критичного мислення та інформаційної безпеки.

Основні завдання дослідження:

1. Проаналізувати сутність і типологію віртуальних навчальних середовищ та їх роль у цифровій трансформації освіти.

2. Визначити структурні компоненти цифрової компетентності та їх прояв у форматах неформального навчання.

3. Оцінити потенціал сучасних ВНС (Go-Lab, Moodle, Graasp, Google Workspace, Microsoft Teams тощо) у розвитку цифрових навичок педагогів і здобувачів освіти.

4. Дослідити методологічні особливості впровадження ВНС у неформальну освіту в Україні та за кордоном.

5. Виявити умови ефективної організації цифрового освітнього середовища на базі ВНС у контексті позаінституційної взаємодії.

Розробити рекомендації щодо педагогічного супроводу процесу формування цифрової компетентності засобами віртуальних середовищ.

Таблиця 1

Взаємозв'язок мети та завдань дослідження

№	Завдання	Очікуваний результат
1	Аналіз понять ВНС і цифрової трансформації	Теоретична база для подальших висновків
2	Виокремлення структури цифрової компетентності	Критерії оцінки сформованості цифрових навичок
3	Огляд і характеристика ВНС	Інструментарій для розвитку цифрових навичок
4	Методологічний аналіз неформального використання ВНС	Виявлення педагогічних стратегій та моделей
5	Встановлення умов ефективної реалізації ВНС у неформальній освіті	Практичні орієнтири впровадження
6	Розробка педагогічних рекомендацій	Підвищення ефективності цифрової освіти у неформальних форматах

МЕТОДОЛОГІЯ

Методологічну основу дослідження становлять наукові принципи, методи й підходи, що дозволяють здійснити цілісне та системне вивчення віртуальних навчальних середовищ у контексті формування цифрової компетентності в умовах неформальної освіти.

1. Теоретико-методологічні підходи

- **Системний підхід** – забезпечує аналіз віртуального навчального середовища як цілісної педагогічної системи зі своїми компонентами: зміст, засоби, методи, форми, результати [1].

- **Компетентнісний підхід** – дає змогу виокремити структуру цифрової компетентності та оцінити її формування в умовах цифрового освітнього простору [2].

- **Аксіологічний підхід** – орієнтує дослідження на цінності особистісного зростання, саморозвитку та безперервного навчання у цифровому світі.

- **Інформаційно-комунікаційний підхід** – дозволяє розглядати ІКТ і ВНС не лише як інструмент, а як частину середовища особистісної активності здобувача освіти.

2. Методи дослідження

- **Аналіз і синтез** – застосовано для опрацювання сучасної вітчизняної та зарубіжної літератури з проблем цифрової освіти та віртуальних середовищ.

- **Історико-педагогічний метод** – використано для простеження еволюції підходів до цифрової підготовки в умовах неформальної освіти.

- **Порівняльний метод** – дає змогу зіставити український і міжнародний досвід використання ВНС у неформальному навчанні (наприклад, Graasp vs Moodle).

- **Хронологічний аналіз** – застосовується для вивчення динаміки розвитку платформ у часі.

- **Емпіричні методи** – включають анкетування учителів, аналіз освітніх кейсів, педагогічне спостереження, що дозволяють зібрати практичний матеріал щодо використання ВНС у роботі з педагогами і здобувачами освіти.

- **Метод експертного оцінювання** – дозволяє верифікувати отримані результати шляхом залучення фахівців із цифрової педагогіки.

<i>Підходи</i>	<i>Методи</i>	<i>Результати</i>
Системний	Аналіз компонентів ВНС	Опис структури цифрового середовища
Компетентнісний	Аналіз компетентностей	Виокремлення показників цифрової компетентності
Порівняльний	Співставлення ВНС	Висновки щодо ефективності платформ
Емпіричний	Анкетування, кейси	Практичні висновки про вплив ВНС на цифрову грамотність

СУТНІСТЬ І ФУНКЦІЇ ВІРТУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ СЕРЕДОВИЩ У НЕФОРМАЛЬНІЙ ОСВІТІ

Віртуальні навчальні середовища (ВНС) є сукупністю цифрових інструментів, платформ, сервісів і комунікаційних каналів, які забезпечують інтерактивну, дистанційну або змішану взаємодію учасників освітнього процесу в цифровому просторі. На відміну від формального навчання, у неформальній освіті ВНС виступає не лише каналом трансляції змісту, а повноцінним середовищем реалізації індивідуальних освітніх траєкторій.

Згідно з дослідженням Т. de Jong, М. Linn і Z. Zacharia, віртуальні лабораторії та платформи моделювання дозволяють ефективно поєднувати автономне навчання з елементами дослідницької діяльності, що є критичним для розвитку когнітивної автономії здобувача освіти [3].

Віртуальні навчальні середовища виконують у неформальній освіті такі функції:

- **Організаційна:** структурування процесу самонавчання;
- **Інформаційна:** надання доступу до цифрового освітнього контенту;
- **Комунікаційна:** забезпечення зворотного зв'язку в онлайн-спільнотах;
- **Контрольно-оцінювальна:** формування самооцінки через цифрове тестування та портфоліо;
- **Мотиваційна:** заохочення до самоосвіти через гейміфікацію, цифрові бейджі, рейтинги.

У контексті неформальної освіти, яка охоплює позашкільну діяльність, онлайн-курси, самонавчання, менторські програми, ВНС виступають як центральна ланка, що консолідує всі ресурси й канали.

Таблиця 2

Порівняльна характеристика функцій ВНС у формальній та неформальній освіті

<i>Функція</i>	<i>Формальна освіта</i>	<i>Неформальна освіта</i>
Організаційна	Стандартизована, регламентована	Гнучка, персоналізована

Функція	Формальна освіта	Неформальна освіта
Інформаційна	Зміст визначено навчальними програмами	Створення авторських курсів, інтеграція відкритих ресурсів
Комунікаційна	Вертикальна (викладач – студент)	Горизонтальна (партнерська взаємодія у спільнотах)
Контрольно-оцінювальна	Формальні іспити	Самооцінювання, цифрові бейджі, peer-review
Мотиваційна	Оцінки, атестація	Інтерес, практична значущість, професійне зростання



Рис. 1. Віртуальне навчальне середовище у неформальній освіті

СТРУКТУРА ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ: ВИМОГИ ТА ІНДИКАТОРИ В КОНТЕКСТІ НЕФОРМАЛЬНОЇ ОСВІТИ

Цифрова компетентність – це не лише технічна обізнаність із цифровими пристроями, а сукупність знань, умінь, ставлень, які дають змогу особі ефективно, безпечно та етично діяти у цифровому просторі. Відповідно до Європейської рамки DigComp 2.2 (2022), цифрова компетентність охоплює п'ять основних компонентів [1]:

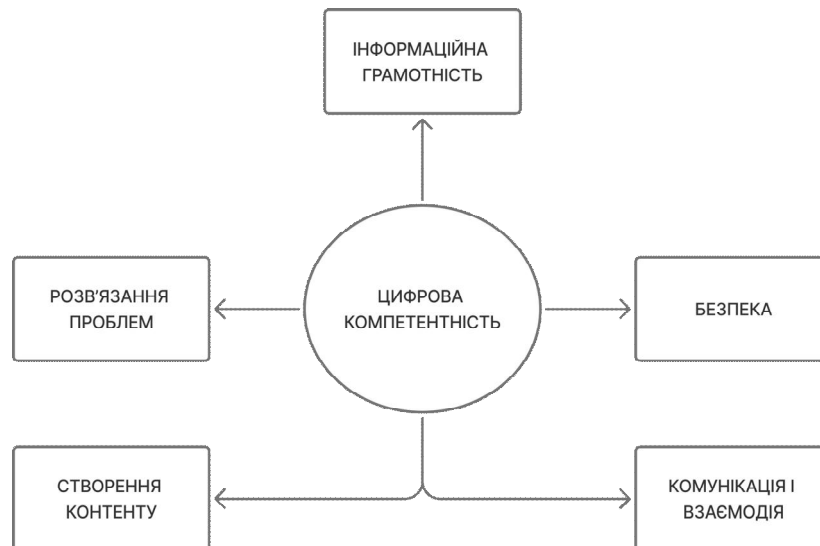
- **Інформаційна грамотність** (пошук, аналіз, оцінка та збереження цифрової інформації);
- **Комунікація і співпраця в цифровому середовищі**;
- **Створення цифрового контенту**;
- **Безпека** (цифрова безпека, приватність, добробут);
- **Розв'язання проблем** (інноваційне використання технологій, цифрова гнучкість).

Ці компоненти набувають особливої ваги у неформальній освіті, де здобувач сам формує траєкторію навчання, а тому потребує навичок самоорганізації, критичного аналізу інформації та відповідального ставлення до цифрового контенту.

Таблиця 3

Індикатори сформованості цифрової компетентності в умовах неформальної освіти

<i>Компонент</i>	<i>Індикатори в контексті неформальної освіти</i>
Інформаційна грамотність	Уміння шукати достовірні джерела, користуватись освітніми порталами
Цифрова комунікація	Робота в спільних онлайн-проектах, використання чатів, форумів
Створення контенту	Створення презентацій, відео, дописів у блогах, виконання вправ у LMS
Цифрова безпека	Налаштування приватності, розпізнавання фішингу, цифрова етика
Розв'язання проблем	Пошук цифрових рішень, використання нових інструментів, адаптація

*Рис. 2. Компоненти цифрової компетентності в неформальній освіті***АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ПЛАТФОРМ ВІРТУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ СЕРЕДОВИЩ І ЇХ ВПЛИВ НА РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

У цифровому освітньому середовищі неформальної освіти використовується широкий спектр віртуальних платформ, кожна з яких має специфічний функціонал, що забезпечує розвиток різних компонентів цифрової компетентності. До найпоширеніших серед них належать: Moodle, Google Workspace for Education, Microsoft Teams, Graasp, Edmodo, Go-Lab, а також численні мікроплатформи, створені для окремих курсів (наприклад, Stepik, ClassDojo, Khan Academy, Prometheus).

1. Moodle – найпопулярніша відкрита система управління навчанням (LMS), яка дозволяє:

- створювати структуровані онлайн-курси;

- оцінювати за шкалами й балами;
- організувати форуми та вбудовані тести;
- реалізовувати персоналізоване навчання на базі SCORM-пакетів.

Цифрова компетентність: розвиває контент-мейкінг, онлайн-комунікацію, саморефлексію через вбудовану аналітику результатів.

2. Google Workspace for Education – хмарна екосистема, що включає Google Classroom, Drive, Docs, Meet, Jamboard тощо:

- зручна для організації групової проектної діяльності;
- дає змогу вести цифрові щоденники, динамічні презентації;
- активно використовується у позашкільних ініціативах.

Цифрова компетентність: сприяє формуванню навичок цифрової взаємодії, спільної роботи, хмарної грамотності.

3. Microsoft Teams for Education – альтернатива Google-середовищу, яка:

- інтегрується з Office 365;
- дозволяє вести навчальні «канали», проводити відеозустрічі, створювати блокноти OneNote.

Цифрова компетентність: підтримує системне цифрове мислення та професійну комунікацію.

4. Go-Lab і Graasp – дослідницько-орієнтовані платформи, розроблені для STEM-напрямів:

- дають змогу працювати з віртуальними лабораторіями;
- підтримують моделі 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate);
- застосовуються в онлайн-хакатонах і дослідницьких мінігрупах [3; 5].

Цифрова компетентність: розвивають наукове мислення, експериментальні навички, критичний аналіз.

Таблиця 4

Віртуальні середовища як драйвери цифрової компетентності

Платформа	Формат взаємодії	Основна мета	Елементи цифрової компетентності
Moodle	LMS, асинхронне навчання	Структурування змісту	Контент, оцінювання, аналітика
Google Workspace	Хмарна співпраця	Колаборативна робота	Комунікація, створення контенту
MS Teams	LMS + відеозустрічі	Проектна та корпоративна робота	Співпраця, планування
Go-Lab / Graasp	STEM-дослідження	Дослідницьке навчання	Розв'язання проблем, моделювання

Висновки та узагальнення

Результати проведеного дослідження дозволяють дійти низки обґрунтованих висновків щодо ролі віртуальних навчальних середовищ у процесі формування цифрової компетентності в умовах неформальної освіти.

По-перше, віртуальні навчальні середовища в умовах неформальної освіти виступають не лише технологічною основою цифрового навчання, а й ефективним інструментом організації особистісно орієнтованого, самостійного та дослідницько спрямованого освітнього процесу. Їхній потенціал полягає в інтеграції освітніх ресурсів, комунікаційних механізмів та засобів оцінювання, що забезпечує цілісність навчального середовища [1; 2].

По-друге, цифрова компетентність, згідно з оновленими європейськими рамками (DigComp 2.2), охоплює п'ять взаємопов'язаних складових: інформаційну грамотність, цифрову комунікацію, створення контенту, безпеку та розв'язання проблем. У неформальному освітньому середовищі ці складові набувають особливого значення через переважання індивідуальних траєкторій навчання та самостійної взаємодії з цифровими платформами [3].

По-третє, аналіз функціоналу актуальних віртуальних платформ (Google Workspace, Moodle, Microsoft Teams, Go-Lab, Graasp) дозволив виявити їхню диференційовану ефективність у формуванні конкретних цифрових компетентностей. Зокрема, Moodle забезпечує ефективну організацію навчального контенту та оцінювання; Go-Lab сприяє розвитку дослідницьких навичок; Google Workspace та Microsoft Teams – формуванню колаборативних навичок та цифрової комунікації [4; 5].

По-четверте, впровадження ВНС у неформальну освіту потребує створення відповідної цифрової екосистеми, яка включає технічну інфраструктуру, підтримку цифрових наставників, інтеграцію хмарних сервісів і механізми педагогічного супроводу. Важливою передумовою є також дотримання принципів цифрової етики, інформаційної безпеки та інклюзивності [6].

Загалом, віртуальні навчальні середовища є дієвим засобом формування цифрової компетентності у суб'єктів неформальної освіти. Результати дослідження можуть бути використані у практиці підготовки педагогічних кадрів, а також для удосконалення цифрових програм поза межами формальної освіти.

Перспективи подальших наукових розвідок вбачаються у таких напрямках:

- розробка моделей оцінювання цифрової компетентності в межах неформального освітнього простору;
- створення методичних рекомендацій для цифрового тьюторства в освітніх платформах;
- розроблення адаптивних середовищ для різних вікових і професійних категорій учасників неформального навчання.

Використана література:

1. Концепція розвитку цифрових компетентностей: документ / Міністерство цифрової трансформації України. Київ, 2021. 24 с.
2. European Commission. *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – with new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2022. 158 p.

3. de Jong T., Linn M. C., Zacharia Z. C. Physical and virtual laboratories in science and engineering education. *Science*, 2013, vol. 340, no. 6130. P. 305-308.
4. Гладун М. І. Цифрова грамотність як складова професійної компетентності майбутнього вчителя. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2021, № 1 (81). С. 101-113.
5. Бучинська Д. М. Використання віртуальних лабораторій Go-Lab у підготовці майбутніх учителів фізики. *Фізико-математична освіта*, 2021, № 2 (28). С. 48-54.
6. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Luxembourg : Publications Office of the EU, 2017. 100 p.
7. Graasp: Inquiry-based Learning Platform [Electronic resource]. URL : <https://www.graasp.org>.
8. MoodleDocs: Moodle open-source learning platform [Electronic resource]. URL : <https://docs.moodle.org>.
9. Google for Education [Electronic resource]. URL : <https://edu.google.com>.
10. Microsoft Teams for Education [Electronic resource]. URL : <https://education.microsoft.com>.
11. European Schoolnet. *Go-Lab Project: Inquiry learning with online labs*. 2020. URL : <https://www.golabz.eu>.

References :

1. Ministry of Digital Transformation of Ukraine (2021). *Kontseptsiia rozvytku tsyfrovyykh kompetentnosti hromadian Ukrainy do 2025 roku* [Concept for the development of citizens' digital competencies in Ukraine until 2025]. Kyiv. 24 s. [in Ukrainian].
2. European Commission. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – with new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxembourg : Publications Office of the European Union. 158 p. [in English].
3. de Jong T., Linn M. C., Zacharia Z. C. (2013). Physical and virtual laboratories in science and engineering education. *Science*, 340(6130). P. 305-308 [in English].
4. Hladun M. I. (2021). Tsyfrova hramotnist yak skladova profesiinoi kompetentnosti maibutnoho vchytelia [Digital literacy as a component of future teachers' professional competence]. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, 1(81). S. 101-113 [in Ukrainian].
5. Buchynska D. M. (2021). Vykorystannia virtualnykh laboratorii Go-Lab u pidhotovtsi maibutnykh vchyteliv fizyky [Use of Go-Lab virtual laboratories in the training of future physics teachers]. *Fizyko-matematychna osvita*, 2(28). S. 48-54 [in Ukrainian].
6. Redecker C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Luxembourg : Publications Office of the European Union. 100 p. [in English].
7. Graasp: Inquiry-based Learning Platform. URL : <https://www.graasp.org> [in English].
8. MoodleDocs: Moodle open-source learning platform. URL : <https://docs.moodle.org> [in English].
9. Google for Education. URL : <https://edu.google.com> [in English].
10. Microsoft Teams for Education. URL : <https://education.microsoft.com> [in English].
11. European Schoolnet. (2020). *Go-Lab Project: Inquiry learning with online labs*. URL : <https://www.golabz.eu> [in English].

V. SHKARIVSKYI, V. KOSTENKO, M. CHUMAK. Virtual learning environments as a tool for developing digital competence in informal education.

The article presents a systematic study of virtual learning environments as an effective means of developing digital competence among learners in informal education process. The structural components of digital competence are analysed based on European frameworks (DigComp, DigCompEdu), and the potential of leading digital platforms (Moodle, Go-Lab, Google Workspace, MS Teams) for implementing key digital skills is determined. It is substantiated that virtual environments contribute to the development of personalised learning, critical thinking, digital autonomy and ethical interaction in the digital space. A model of pedagogical support that takes into account the specifics of the informal context is proposed. The results of comparing the functionalities of virtual environments with the components of digital competence are presented, and the prospects for their further use in professional training are outlined.

It is emphasised that the introduction of virtual learning environments into informal education is a necessary condition for ensuring a high level of digital competence among future teachers.

The following theoretical and methodological approaches were used in the analysis of the material: systemic, competence-based, axiological, and information and communication.

It is problematised that, unlike formal education, in informal education, VLE acts not only as a channel for transmitting content, but also as a full-fledged environment for the implementation of individual educational trajectories.

The main components of digital competence are listed and analysed: information literacy; communication and collaboration in a digital environment; digital content creation; security; problem solving.

It is concluded that virtual learning environments in informal education are not only the technological basis for digital learning, but also an effective tool for organising a person-oriented, independent and research-oriented educational process.

It is concluded that the introduction of VLEs into informal education requires the creation of an appropriate digital ecosystem, which includes technical infrastructure, support from digital mentors, integration of cloud services and pedagogical support mechanisms.

Keywords: *development and application of virtual learning environments in the educational process, informal education, virtual learning environment, digital skills, distance learning, pedagogical support.*

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-udu-163.2025.20>

УДК 371.384

Kobylianska I.

CLASSROOM MANAGEMENT AND MOTIVATION AS KEY FACTORS IN TEACHING ENGLISH

The article is devoted to the theme of classroom management and motivation as key factors in teaching English. Being able to organise a class is just as important as understanding rules about how language work or how language may be learned. Without basic classroom management skills, any lesson can quickly degenerate into chaos.

Interactive teaching methods are the actual way of teacher's work in classroom, group or any educational institution. Varying activities allows the teacher to cater for a range of different interests, needs and learning styles. This is likely to promote engagement and reduces the chance of issues such as boredom and frustration creating poor behaviour. Working in a group, students have improved communication skills, manifested as a team spirit, and the characteristics of a leader of some individuals.

The classroom management will achieve when it acquires the language motivation where is the most effective weapon in the interactions of every person in the world. Forming motivation is the main task in teaching foreign languages to students. Our brains can be motivated if we are in an appropriate emotional state. Our emotions greatly influence learning. Fear and stress are demotivators, and punishment and public reprimand negatively affect students' academic motivation. Teachers must provide students with the tools to control their emotions.

Attribution theory suggests that when a failure or success occurs, students analyze the situation to determine its perceived causes. Students need real evidence that effort will pay off, that setting a higher goal will not lead to failure, that they can improve and that abilities can be developed and teachers should help them with this.